SPAWN
& SAVAGE DRAGON
image
MENSILE
AGOSTO '94
N.5-L.3200
EDIZIONI
STAR COMICS
INCROCI

SOMMARIO

TM

Dopo due numeri di Savage Dragon in copertina, ecco infine tornare il mitico Spawn di McFarlane a fare gli onori di casa... oddio, in realtà si tratta di una copertina di Greg Capullo, il giovane ma già bravissimo cartoonist che in passato lavorava alla Marvel (Quasar, X-Force) e che ha disegnato tre episodi dell'eroe di McFarlane, storie che vedrete nei prossimi mesi. Prendete questa copertina come un preview delle capacità di Greg, dunque, anche perché è tratta proprio da uno di quegli albi che vedrete solo l'anno venturo. L'ho ancitipata per il semplice motivo che la tavola qui di fianco (la cover originale del racconto di Spawn contenuto in questo numero), non mi sembrava affatto adatta per aprire questo «spawntastico» numero, perché troppo ironica e fuorviante. Forse non sarete d'accordo con la mia scelta, e vi lascio carta bianca per critiche e ingiurie nei miei confronti.
Mi verranno sicuramente e prontamente comunicate da chi mi seguirà alla guida di questa rivista, magari divertendosi molto della cosa.
Eh già, ho proprio detto «chi mi seguirà», dato che questo è proprio il mio ultimo numero di S&SD in qualità di supervisore e coordinatore delle rubriche redazionali.

UN SALUTO E UNA SPIEGAZIONE
Chi ha seguito la mie vicissitudini editoriali degli ultimi sei/sette mesi, aveva già supposto che la cosa stesse per accadere e in effetti il mio «abbandono» è tutt'altro che inaspettato: attualmente collaboro con due case editrici che - pur essendo in buoni rapporti - sono concorrenti, ed elaborare programmi e progetti per entrambe era piuttosto insolito, poco professionale e poteva dare adito a sospetti e incomprensioni, per non parlare poi dello stress nervoso e della quantità di lavoro che mi sono sobbarcato negli ultimi mesi (notti insonni e ritardi di consegna sempre crescenti). Non che fossi del tutto sprovveduto, sapevo che qualcosa di simile sarebbe potuto accadere e, all'inizio dell'anno, mi accordai con mister Bovini per continuare a gestire le testate Image della Star Comics almeno fino alle uscite di settembre, soprattutto per non lasciare completamente e improvvisamente scoperta la casa editrice di collaboratori e consulenti per quanto riguardava il materiale americano. Poi, ci dicemmo, il passare del tempo avrebbe reso a tutti le cose più chiare e avremmo visto se continuare o meno. Per contro dissi all'editore che se avesse trovato nuovi collaboratori per lui più affidabili e congeniali, mi sarei fatto da parte senza problemi. E così siamo arrivati a giugno, con le classiche consegne anticipate preferiali, e i miei ritardi hanno fatto comprendere a tutti che il cambio della guardia era necessario e urgeva. I sostituti erano pronti e scalpitavano e sono già al lavoro sugli albi di settembre e ottobre. Chi sono? Un ragazzo poco conosciuto, ma preparato e appassionato, che risponde al nome di **Carmine Amoroso** (curerà IMAGE) e il famossimo e pluridecorato **Paolo Accolti-Gil** (complimenti per il premio FdC per il miglior traduttore dell'anno, Paolo!). Sarà proprio l'ex-coordinatore di All-American Comics a intrattenervi nell'apertura del prossimo numero. Ma ci sarò anch'io, per un saluto finale e, di conseguenza, non dovrei perdere altro tempo in chiacchiere, dato che avrò ancora un'occasione (nonché la pagina della posta) per gli addii. Dunque passo velocemente ad altro.

LE STORIE DI QUESTO NUMERO
Sulla strampalata storia di Spawn di questo numero, scritta dal bravo ma (in Italia) sconosciutissimo Dave Sim, mi intratterrò un po' di più prima dell'inizio dell'episodio, a pagina 2, con una dose «bis» di note che comprenderanno alcune riflessioni anche sul racconto di Savage Dragon.
Di conseguenza, qui non mi rimane che parlare di Union, finalmente giunto al termine del suo terzo episodio (preparatevi per il gran finale - tutto in una sola volta - nel prossimo numero).
Ebbene il titolo originale dell'episodio iniziato nel numero scorso è «Mnemo's Slumberland», ossia un chiaro omaggio allo storico «Little Nemo's Slumberland» (ossia «Il mondo dei sogni del Piccolo Nemo») uno dei primissimi e spettacolari fumetti di inizio secolo, realizzato dal grande Winson McCay, poco noto ai lettori di oggi. Per non lasciarvi perplessi con una traduzione letterale del titolo (che avrebbe poco senso), ho pertanto preferito un banalissimo «Nelle mani di Mnemo», approfittando delle note per spiegare il retroscena del titolo.
E ora di corsa a pagina 2, per il resto delle note.

LUCA SCATASTA

Copertine di:
Greg Capullo (Spawn 17)
Todd McFarlane (Spawn 10)
Mark Texeira (Union 3)

SPAWN
image
10
$1.95
$2.45 Canada
GAH! COLOR!
McFARLANE 92
OLY

NOTE BIS

Seconda e ultra-necessaria dose di note, visto che in seconda di copertina ho ecceduto nelle spiegazioni del mio abbandono. Ma basta con le ciance e via con...

SPAWN - INCROCI

Dopo Alan Moore e Neil Gaimán, tocca a **Dave Sim** affiancare il buon McFarlane nella ideazione di una storia di Spawn.

Ebbene, se già molti lavori dei primi due cartoonist sono apparsi nella nostra penisola, di Sim non si è ancora visto nulla in Italia... ed è un vero peccato: disegnatore fine e raffinato, scrittore ironico e intelligente, Dave Sim è un cartoonist piuttosto noto nel mondo dei comics in lingua inglese, grazie soprattutto al suo indelebile e famosissimo **Cerebus**, un porcellino rissoso che l'autore canadese creò nel lontano 1977 come una divertente parodia di Conan il barbaro, ma che poi si è distaccato dal modello cimmero per vivere di temi, atmosfere e liriche ironie proprie... trasformandosi da parodia a osservatore cinico e meditabondo della nostra società.

Oggi la collana dedicata a Cerebus, edita dalla Aardwark-Vanaheim sta per varcare il glorioso traguardo del duecentesimo numero (mai una pubblicazione di una piccola casa editrice indipendente era arrivata così lontana), e si dirige imperioso al termine della sua lunga saga analitica prevista da Sim per l'anno 2004 con il numero 300. E non c'è dubbio che ci arriverà, visto che la notorietà e il suo pubblico sembrano crescere mese dopo mese, al punto che, dopo essere stato per anni un fumetto culto (amato e conosciuto solo da una ristretta élite di persone), Cerebus oggi è letto e apprezzato da lettori di tutte le età e di tutte le fasce sociali.

Le delicate e intricate immagini in bianco e nero che ne compongono la saga (già, Cerebus è anche in black & white), unite alle trame, ai dialoghi e ai contenuti tra il sagace, il satirico e l'impegnato, sono qualcosa che tutti possono apprezzare e che meriterebbero davvero di essere assaporati anche in Italia. Speriamo che presto qualcuno si decida a presentarli, magari spinto e sponsorizzato dall'apparizione di Cerebus nelle prossime pagine.

E visto che siamo in argomento, passo a parlare proprio della storia che segue. Non aspettatevi di capirci davvero qualcosa: **Incroci** non è esattamente il proseguimento dello scorso episodio, né precede quello del prossimo numero. Si tratta di uno strampalato excursus della coppia Sim/McFarlane nel mondo dei comics americani, con critiche neppure troppo velate al modo in cui i cartoonist e i vari creatori di fumetti vengono trattati negli USA, e con chiari elogi a iniziative come quelle Image e come la Aardwark-Vanaheim di Sim, per le quali chi ha creato un personaggio ne rimane il beneficiario unico fino alla fine dei suoi giorni (lo dice chiaro l'ultima pagina del fumetto, con i copyright a caratteri cubitali e la scritta «per sempre» sotto).

E la storia è quasi tutta qui, giocata su questi due punti e su una commemorazione visiva di quegli autori e di quei personaggi che hanno fatto la storia dei comics, da «colui che giunse per primo» (ossia Superman) a Spawn, che qui non è l'eroe dannato che conosciamo, bensì l'autore dannato che lo ha creato, Todd McFarlane, con i suoi dubbi, le sue incertezze, la sua crociata che pochi comprendono e che gli stessi colleghi talvolta contrastano, incappucciati e chiusi nelle loro posizioni. Una crociata che alla fine lo lascia spossato e stanco, perché nonostante tutti i suoi sforzi e tutte le sue risorse, la situazione pare non cambiare e il sistema ormai troppo consolidato lo sconfigge. Ma nella disperazione che segue, arriva qualcuno (Cerebus/Sim) che lo incoraggia a continuare e che gli mostra quali sono le cose che davvero valgono nella vita e che rincuorano, dando la forza di continuare: la casa e la famiglia... Cyan e Wanda.

Lo so, ho detto troppo, ma la storia che segue merita di essere letta in questa chiave e non di essere travisata.

SAVAGE DRAGON

Per voi è passato solo un mese dall'ultimo episodio di Savage Dragon, ma quando la storia contenuta in questo numero uscì negli USA, il pubblico statunitense era stato digiuno del poliziotto verde e pinnuto per quasi un anno. L'episodio che leggerete nelle prossime pagine, infatti, segna l'inizio americano della serie regolare dedicata a Dragon, una serie che Larsen produce con una cadenza pressoché mensile (in realtà esce un numero ogni mese e mezzo circa... e questo non fa dodici numeri l'anno, purtroppo) e che sta evolvendosi verso strade sempre più interessanti e intriganti. Insomma, ne vedrete delle belle nei prossimi mesi e prima o poi... beh, prima o poi scoprirete parecchie cose sulle origini di questo misterioso eroe.

Per il momento, però, Larsen lo riprende facendo un piccolo sunto di quanto accaduto in precedenza, ossia nella miniserie che noi vi abbiamo presentato nei primi quattro numeri, e ci mostra un Dragon al peggio della sua condizione psicologica, stanco e spossato da una lotta che non pare terminare mai e che lo vede fronteggiare avversari minori e poco importanti, mentre le vere menti, il vero male da estirpare rimane lontano dalla sua portata. E visto che - come ci ha fatto notare Federico Farneti di Udine in una sua lettera del numero scorso - la vita di Dragon pare essere una metafora di quella del suo creatore, questo «male da estirpare» che non si riesce mai a battere potrebbe ben rappresentare il vecchio «sistema» del mondo dei comics. Ma quando tutto sembra ormai nero, per McFarlane/Spawn arriva Cerebus/Sim, e per Dragon/Larsen... beh, lo vedrete.

Accettando questa metafora, comunque, capirete anche perché Spawn e Dragon sono accoppiati in questo mensile. Detto questo, concludo anche la mia dose bis di note e vi auguro buona lettura.

LUCA SCATASTA

SONO SPAWN.
NON SONO SPAWN.
SONO SPAWN PERCHE' CONDIVIDO TUTTI I SUOI RICORDI.
RICORDO LA MIA/SUA MORTE.
IL TESCHIO CHE OSSESSIONA I SUOI GIORNI E LE SUE NOTTI OSSESSIONA ANCHE ME.
CONOSCO BENE LO SGUARDO INFUOCATO DEL VIOLATOR E IL FETORE DEL SUO ALITO CALDO.
CONOSCO WANDA E CONOSCO CYAN.
PROVO ANCORA IL DOLORE DEL MIO (SUO) CUORE STRAPPATO DAL MIO (SUO) PETTO.
LO SENTO ANCORA BATTERE NELLA MANO DEL VIOLATOR...
...IL MIO ...(SUO)... CUORE.

NON SONO SPAWN.
PERCHE' SO MOLTE COSE CHE SPAWN NON SA.
CONOSCO I NOMI DEI DUE DETECTIVE CHE GLI DANNO LA CACCIA...
SO QUANDO E COME SI INCONTRERANNO.
SO PERCHE' LO SMILZO LO CHIAMANO "TWITCH".
CONOSCO LA STORIA DI TUTTI I SUOI AMICI E DI TUTTI I SUOI NEMICI... DI LORO SO COSE...
...CHE LORO STESSI HANNO DIMENTICATO.
QUANDO SPAWN SI RECHERA' SULLA TOMBA DI AL SIMMONS...
...E SCAVERA' A FONDO NELLA TERRA SCURA...
...APRENDO LA BARA DI AL SIMMONS...
...SO QUELLO CHE VI TROVERA'.

NON SONO SPAWN.
CONOSCO OGNI CENTIMETRO DEL LABIRINTO DI VICOLI CHE SEGNA LA CITTA' COME UNA FERITA CHE NON POTRA' MAI GUARIRE VERAMENTE.
SO CHE I VICOLI ESISTEVANO PRIMA DELLA CITTA' STESSA.
CONOSCO LA TORRE INFERNALE OVE DIMORA VIOLATOR.
CONOSCO OGNI LIVELLO DELLA TORRE E TUTTI COLORO CHE VI VIVONO... URLANDO.
I
II
III
IV
V
VI
VII
OGNI LIVELLO. TRANNE...
...TRANNE UNO.
TRANNE IL LIVELLO SETTE.
TRANNE EREBUS.

NON SONO SPAWN.
TELEPORTARMI NON PROSCIUGA I MIEI POTERI, COME ACCADE A LUI.
NON E' NEPPURE COME TELEPORTARSI.
E' COME SE ESISTESSI OVUNQUE NEL MONDO DI SPAWN.
DEVO SOLO CONCENTRARMI SU UN LUOGO SPECIFICO.
E SONO LI'.
ORA.
ORA SAPRO'...
...TUTTO.

E' IL VICOLO.
E NON E' IL VICOLO.
DEGLI UOMINI IN FILA.
LE MANI LEGATE DIETRO LA SCHIENA.
INCAPPUCCIATI.
INERMI.
NON LI CONOSCO...
...MA TRA ME E LORO C'E' UN LEGAME.
SENZA DI LORO...
...SPAWN (IO... LUI) NON ESISTEREBBE.
MIO DIO.
MIO DIO, NO.
QUALCOSA (FIAMME) ILLUMINA LE LORO FIGURE.
QUALCOSA (FIAMME SPAVENTOSE) DI FRONTE A CUI TREMANO TERRORIZZATI.
NON VOGLIO GUARDARE.
MA GUARDO LO STESSO.
VOGLIO SAPERE TUTTO.

SONO GIUSTI.
SONO NOBILI.
SONO EROI.
CAMPIONI.
WATCHMEN.
VENDI-CATORI.
DIFENSORI.
UOMINI D'ACCIAIO.
DONNE DI DOMANI.
DÈI DEL TUONO.
CROCIATI.
INGIUSTIZIA! (AIUTACI.)
INGIUSTIZIA! (SALVACI.)

SONO GIUSTI.
SONO NOBILI.
SONO EROI.
CAMPIONI.
WATCHMEN.
VENDICATORI.
DIFENSORI.
UOMINI D'ACCIAIO.
DONNE DI DOMANI.
DÈI DEL TUONO.
CROCIATI.
SONO LA GIUSTIZIA.
SONO LA NOBILTA'.
SONO IN TRAPPOLA...
...E GRIDANO.
ALLE MIE SPALLE, GLI INCAPPUCCIATI TREMANO.
SOTTO I CAPPUCCI PIANGONO.
INGIUSTIZIA! (AIUTACI.)
INGIUSTIZIA! (SALVACI.)
INGIUSTIZIA! (PER FAVORE.)
NOOOO!

SONO LA GIUSTIZIA.
SONO LA NOBILTA'.
SONO IN TRAPPOLA...
...E GRIDANO.
ALLE MIE SPALLE, GLI INCAPPUCCIATI TREMANO.
SOTTO I CAPPUCCI
PIANGONO.
NOOO!
INGIUSTIZIA! (PER FAVORE.)

IL MIO POTERE EROMPE PRIMA ANCORA CHE MI RENDA CONTO CHE LO STO USANDO! (NON SONO SPAWN!)
IL MIO POTERE E' ILLIMITATO E NON PROSCIUGA LE MIE ENERGIE! (NON SONO SPAWN!)
UN POTERE ILLIMITATO COLPISCE LE SBARRE! (NON SONO SPAWN!)
UN POTERE INIMMAGINABILE, E L'ARIA DIVENTA COME IL CUORE DI UNA STELLA!
NESSUN EFFETTO.
NESSUNO.

LE MANI SI RITIRANO DIETRO LE SBARRE.
CENTO VOCI (PRENDI I NOSTRI POTERI)...
MILLE VOCI (PRENDI I NOSTRI POTERI)...
DIECIMILA (PRENDI I NOSTRI POTERI)
NOI SIAMO I FIGLI DELLE RADIAZIONI. POSSIAMO DEMOLIRE UN ISOLATO CON UN SOL COLPO.
IL NOSTRO POTERE E' TUO, SPAWN. PRENDILO!
NOI SIAMO I FIGLI DEGLI ELEMENTI. ACQUA, ARIA, TERRA E FUOCO. LA NOSTRA FORZA E' LA FORZA DI TUTTO CIO' CHE ESISTE.
IL NOSTRO POTERE E' TUO, SPAWN.
PRENDILO!
POI, D'UN TRATTO, ODO LE LORO VOCI NELLA MIA TESTA.
NOI SIAMO I FIGLI DEI REAMI MISTICI. NOSTRA E' LA FORZA DELL'ANTICA SAGGEZZA; LE NOSTRE ARMI SONO GLI OCCHI DEGLI DÈI, ANTICHI INCANTESIMI E SCETTRI MAGICI CHE FOCALIZZANO IL POTERE DEL COSMO; PAROLE IN GRADO DI SCUOTERE GLI EQUILIBRI DEL MULTIVERSO.
IL NOSTRO POTERE E' TUO, SPAWN.
PRENDILO!

POI... UNA VOCE SOLITARIA. COLMA DI SPERANZA E DI GRANDE PIETA'. FORTE E NOBILE. LA VOCE DI COLUI-CHE-GIUNSE-PER-PRIMO.
"IL MIO MONDO ESPLOSE E VENNI INVIATO SULLA TERRA ANCORA BAMBINO."
LA VOCE E' PACATA.
"TOCCA A TE, SPAWN. ORA O MAI PIU'."
"IL MIO POTERE E' TUO, SPAWN."
"PREN-DILO."
AMMICCA VERSO DI ME E MI SORRIDE.
DIETRO LA MASCHERA, RICAMBIO IL SUO SORRISO.

IL LORO POTERE FLUISCE IN ME, PERVADENDO OGNI MIO NERVO. IL MIO POTERE, CHE CREDEVO ILLIMITATO (NON SONO SPAWN), E' NULLA IN CONFRONTO A QUESTO.
LE MIE BRACCIA SONO LA TERRA E LE STELLE E I PIANETI E TUTTE LE GALASSIE MAI ESISTITE E CHE MAI ESISTERANNO.
SI FANNO STRADA SENZA FATICA, MENTRE TUTTO IL POTERE SI CONCENTRA NELLA PUNTA DELLE MIE DITA.

E IO COLPISCO.

E IO COLPISCO.
NESSUN EFFETTO.
NESSU-NO.

NESSUN EFFETTO.
NESSUNO.

E' IL VIOLATOR (NON E' IL VIOLATOR). UNA FIGURA DI DONNA CON LA TESTA DEL VIOLATOR, BENDATA, CON UNA BILANCIA IN MANO.
SU UN PIATTO, TUTTE LE RICCHEZZE DEL MONDO.
SULL'ALTRO, UN CUORE NERO, RAGGRINZITO, IMMERSO NEL SANGUE.
HAI FALLITO, COCCO BELLO!
HAI FALLITO! HA HA HA HA HA
HAI FALLITO!
INDOSSA UN LUNGO ABITO INTESSUTO DI BANCONOTE.
DEVONO ESSERE MILIARDI.
HAI FALLITO!
HAI FALLITO!
HAI FALLITO!!
FORSE DI PIU'.

DOOMSDAY.

NON C'E' PAURA NELLA SUA VOCE. NE' DISPERAZIONE. E' UN SEMPLICE DATO DI FATTO.

POI, TUTTO E' QUIETE.

IL SILENZIO E' ASSORDANTE.

IL SILENZIO E' UN'AGONIA.

SPAWN.
FORZA.
ANDIAMO.
MA DEVO SALVARLI! DEVO...
NON PUOI.
MEGLIO CHE NON CI PENSI.
CEREBUS E' QUI DA QUINDICI ANNI.
CEREBUS SA.
CHI...
CHI SONO?
SUPER-EROI.
COME TE.
E... QUEGLI UOMINI?
I LORO CREATORI. QUELLI CHE LI HANNO VENDUTI.
COME DICEVA CEREBUS:
MEGLIO CHE NON CI PENSI.

VIETATO AI PEDONI
MARKET SQUARE
VIENI.
CEREBUS TI ACCOMPAGNERA'A CASA.
IO VIVO... QUI?
Peter's Place
NOOO. **CEREBUS** VIVE QUI. BEL QUARTIERE. UNA VOLTA LO CHIAMAVANO **BERLINO**... QUI C'E' LA ***KING & SCOTT FREE STREET.***
CEREBUS E' CRESCIUTO QUI.
ALLA TUA SINISTRA, IL ***PETER'S PLACE.***
CEREBUS CI PASSA UN SACCO DI TEMPO.
E' TUTTO... GRIGIO.
MM. BIANCO E NERO _E_ GRIGIO.
SPAWN.

!
CHE BELLA CASA...
GIA'. BENTORNATO.
E' CASA MIA?!
SALOTTO SEMINTERRATO. CAMERE DA LETTO A PACCHI. CAMINO. PIANOFORTE.
UNA GRAN VISTA SU MOUNT HOOD. VASCA DA BAGNO. DOCCIA INDIPENDENTE.
E UN MILIONE DI FIGURINE DI HOCKEY.
TUA MOGLIE TORNERA' TRA POCO. ANCHE LEI SI CHIAMA WANDA. NIENTE DI NUOVO.
INSEGNA IN UN LICEO. UN VERO SCHIANTO. VEDRAI.
OH. E CREDO CHE QUESTO TI PIACERA'...

TU E WANDA AVETE UNA FIGLIA.
PAAAA!
EHI. E' TUTTO OK.
PIANGI PURE.
COME... COME...
IL TUO CREATORE E' ANCORA CON TE. NON TI HA VENDUTO.
PAPPA'!
PIU' SEMPLICE DI COSI'.

COSA C'E', PICCOLA, EH? COSA C'E'?
SI CHIAMA CYAN.
CYAN.
E' UN BEL NOME.
E'...
...BELLA.
A CEREBUS TUTTI I BAMBINI SEMBRANO WINSTON CHURCHILL.
BAH. A CIASCUNO IL SUO.
SKTCH SKTCH
E' MERAVIGLIOSO. MI SEMBRA DI SOGNARE.
TI CI ABITUERAI.
PUOI RESTARE?
HO UN MILIONE DI DOMANDE DA...
RRRNNNG

PRONTO? CHI?
OH.
E' PER TE.
SI'? EHILA', MIKE. CHECC'E'?
SI', SI'... CERTO. POI TORNO PER QUELLA STORIA.
SI'... QUESTA SETTIMANA SONO TUTTI A CASA CON DETROIT.
SI', CI VEDIAMO.
A DOPO.
PAPA' E' TORNATO, PICCOLA. E' TORNATO.
GRAZIE PER L'INVITO, SPAWN, MA... SAI COM'E'... IN QUATTRO SI STA STRETTI.
ASCOLTA... IO... beh ... GRAZIE.
FIGURATI. DI' A WANDA CHE CEREBUS LA SALUTA...
LO FARO'.
LO FARO'.

KLICK

KLACK

CIAO, TESORO! SONO TORNATA!

HAI AVUTO UNA BUONA GIORNATA?

SI', WANDA.

SI'.

HO FATTO... UN BRUTTO SOGNO. CREDO... MA... ECCO...

...MEGLIO NON PENSARCI.

PAPA'! PAPA'!

COMICONVENTION MILANO '94

24-25 SETTEMBRE
QUARK HOTEL
VIA LAMPEDUSA 11/A

MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
PROIEZIONI
INCONTRI
GIOCHI DI RUOLO
TAVOLE ORIGINALI

L'UNICA MANIFESTAZIONE CHE PREMIA
LA TUA PARTECIPAZIONE CON UN
OMAGGIO
(quest'anno speciale ALAN FORD)

ORARIO 10.00-19.00

COMICONVENTION HOT LINE
02-331.03.707-670.64.19

FINE DELLA CORSA, CAROGNA.
TI DICHIARO IN ARRE-STO.
QUESTO MACEL-LAIO SI FA CHIAMARE TOPORAGNO.
HA FATTO A PEZZI UN SACCO DI GEN-TE SENZA MOTIVO.
A VOLTE QUESTO LAVORO FA PROPRIO SCHIFO.

BLAM
BLAM
BLAM
BLAM
SLASH!
CON TANTI SALUTI ALL'APPROCCIO GENTILE.

HAKK!!
SMAAKK!
AH, L'HAI SEN-TITO.
BENE.
NE VUOI AN-CORA?
WKRUMPP!
HHRRAKKK!
WHUDD
SCIOCCO

LE COSE CAMBIE-RANNO... HO PARLATO COL CAPO A PROPOSITO DI ALTRI SUPEREROI IN FORZA QUI DA NOI E CREDIMI, STO FACENDO TUTTO IL POSSIBILE PERCHE'...

SI', CERTO.

SE NON FOSSE PER IL TEN. FRANK DARLING, NON SA-REI MAI ENTRATO NEL DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI CHICAGO.

UN TEMPO LAVORAVAMO GOMITO A GOMITO. AVEVAMO UNO SCOPO COMUNE.

NON SO COSA GLI SIA SUCCESSO, ORA. SI COMPORTA IN MODO STRANO.

NON MI FIDO PIU' DI LUI.

E' DIFFICILE CREDERE SIANO PASSATI SOLO DUE ANNI DA QUANDO DRAGON VENNE RITROVATO IN MEZZO A UN INCENDIO.
AL RISVEGLIO, ERA IN STATO DI AMNESIA-- NON RICORDAVA NULLA DELLA SUA VITA, EPPURE AVEVA UNA CONOSCENZA COMPLETA DI TUTTO IL RESTO. MAI SENTITO DI UN'AMNESIA DEL GENERE.
CON TUTTI I PROBLEMI CHE LA ZONA DI CHICAGO HA CON I SUPER-MOSTRI, ERO DECISO A FAR SI' CHE QUESTO... QUESTA SPECIE DI TABULA RASA... NON DIVENTASSE COME GLI ALTRI.
GLI TROVAI UN LAVORO NEL MAGAZZINO DI MIO CUGINO FRED.
E I PROBLEMI DELLA CITTA' PEGGIORAVANO. STAVAMO PERDENDO LA GUERRA E CI SERVIVA UNA MARCIA IN PIU'. GLI CHIESI DI AIUTARCI E LUI RIFIUTO'.
DISPERATO, FECI SI' CHE DEI MOSTRI MINACCIASSERO FRED. SE DRAGON LI AVESSE VISTI ALL'OPERA, FORSE SI SAREBBE CONVINTO A UNIRSI A NOI.
NON ANDO' COME AVEVO PREVISTO.
DRAGON LI FECE SBATTERE DENTRO, MA QUEI BASTARDI FECERO SALTARE IL MAGAZZINO-- UCCIDENDO FRED!
DRAGON SI UNI' A NOI--MA A CHE PREZZO!
SKULLFACE DEL CIRCOLO VIZIOSO HA SCOPERTO I MIEI PIANI E ORA MINACCIA DI SOFFIARE TUTTO.
SAREBBE LA FINE DELLA MIA CARRIERA.
DRAGON POTREBBE ANDARSENE.
NON SO COSA FARE. LO MANDO CONTRO DELLE BANDE RIVALI O DEI PAZZI ISOLATI COME QUESTO TOPORAGNO, MA LO TENGO LONTANO DALLE ATTIVITA' DEL CIRCOLO VIZIOSO.
L'ASSEDIO DEI BASTARDI SI STRINGE E IO NON POSSO FARCI UN ACCIDENTE!

EHI, DRAGON.
E' UN PO' CHE NON CI SI VEDE. COME...
UN TUO AMICO?
CREDEVO DI SI'.
HA PASSATO UN BRUTTO PERIODO.
UN PAIO DI MESI FA LA SUA RAGAZZA E' STATA UCCISA NEL SUO APPARTAMENTO.
CIAO, MOSCERINO.
OH, CRISTO

JOHNNY NITRO!
VUOI UNA BIRRA, PRIMA CHE TI FACCIA UN CULO CO-SI'?
AH! CERTO!
NON VADO DA NESSU-NA PARTE.
AH!
NON MI FAI PAURA, DRAGON!
OOOOOH, MA GUARDA, E' PROPRIO UN DRAGO!
CHE PAURA!
PERCHE' NON SPU-TI FUOCO, MISTER DRAGON...? OOOPS, DIMENTI-CAVO...
NON SAI FAR-LO, NO?!
EHI!
FRAWHOOOSH!!!

KROOM!
POW!
SMAKK!
HWOKK!
UNNGH!
MOE'S
SKRASSH!

RUNKK!

SMEK

...UN ALTRO AVVISTAMENTO DI MIGHTY MAN. L'EROE MORI' CIRCA UN ANNO E MEZZO FA, DOPO CHE IL SUO ALTER EGO ROBERT BERMAN VENNE PUGNALATO NELLA SUA CASA DI ELGIN, ILLINOIS.

LE ALTRE NOTIZIE. L'ATTORE/CANTANTE PETER KLAPTIN HA PERSO GRAN PARTE DELLA SUA NOTA CAPIGLIATURA IN UN INCENDIO DEVASTANTE CHE...

DINTORNI DI DEKALB, ILLINOIS...
MA'?
PA'?
MA'-- DOVE SIE-TE...?
MA'?

SEI QUI, ALLORA.
STAI BENE?
'STO POSTO E' UN MACELLO.
NON SCHERZO, DRAGON. SONO PREOCCUPATA PER TE.
STAI BENE--? HAI UN ASPETTO ORRIBILE.
SO CHE ULTIMAMENTE LE COSE TI SONO ANDATE MALE. LA MORTE DELLA TUA RAGAZZA... E' DURA, LO SO.
MA VORREI AIUTARTI, SE POSSO.
LA DONNA DELLE PULIZIE E' IN FERIE.
CHE INTENZIONI HAI, ALEX?
VUOI FARTI UNA GALOPPATA O COSA?
SCORDATELO!
NON INTENDEVO DIRE QUELLO.
INSOMMA, DEVI CERCARE DI AFFRONTARE E VINCERE I TUOI SENTIMENTI.
FORSE DOVRESTI VEDERLA.
LA SUA TOMBA, CIOE'. MI HA AIUTATO MOLTO QUANDO MIO PADRE E' MORTO.

MRS. HARRIS, IO...
COSA CI FAI TU QUI ?!
VATTENE VIA.
MIA FIGLIA E' MORTA ED E' TUTTA COLPA TUA!
MI SPIACE...
SE E' IL PERDONO CHE CERCHI, SCORDATELO!
NON TI PERDONERO' MAI!
BRUCERAI ALL'INFERNO PER QUELLO CHE HAI FATTO.
VATTENE VIA.
LASCIA IN PACE MIA FIGLIA!
ECCO.
NON TI SENTI MEGLIO, ADESSO?
LA PROSSIMA VOLTA, PIANTAMI DIRETTAMENTE LE DITA NEGLI OCCHI... FA MENO MALE E NON OCCORRE PRENDERE L'AUTO.

BELLA ROBA.
UNA VECCHIA PAZZA CONTINUA A CHIAMARE IL DISTRETTO SOSTENENDO DI ESSERE MIA MADRE E DICENDO A TUTTI CHE IL MIO VERO NOME E' RODNEY SCHWARTZBLATT.
SAPEVO CHE NON SAREBBE RIUSCITO A NASCONDERSI A LUNGO.
UN ALTRO GIORNO DA PAZZI IN QUESTA CITTA' DI PAZZI.
UNO COME LUI HA DEI PROBLEMI A PASSARE INOSSERVATO.
MA LA GIORNATA NON E' FINITA. NON PER ME.
HA LASCIATO UN'ALTRA SCIA DI MASSACRI DIETRO DI LUI.
STAVOLTA NON LA FARA' FRANCA.
--SONO VENUTO PREPARATO.

EHI, BELLEZZA...
... DIAMO-CI UN TA-GLIO!
RRRRRRRRRRR
NNNNNNNNNNN
BBBBBBBBBBB
LLLLLLLLLLL
IIIIIIIIIII

BELLA STRATEGIA.
IDIOTA.

CHAKK!
UNKK!

SMAKK!
KRAKK!
WHAM
WHAM
WHAM
WHAM
WHAM

RAKKRAKKRAKKRAKKRAK

DRAGON, HO BISOGNO DI TE--
COSA STAI FACENDO?
MALEDETTI CEROTTI. MI PRUDONO.
NON FARCI CASO-- GUARISCO IN FRETTA, RICORDI?

GUAI NELL' UNDERGROUND. DUE SENZA CASA CON SUPER-POTERI HANNO OCCUPATO UN EDIFICIO ABBANDONATO E--
FRANK...

... ANDRO' A CONTROLLARE. MA SPERO SIA UNA SOFFIATA MIGLIORE DELLE ULTIME.
A VOLTE HO L'IMPRESSIONE CHE TI INVENTI QUESTE PICCOLE SCAMPAGNATE PER TENERMI FUORI DA QUELLO CHE CONTA.
INIZIO AD AVERNE LE PALLE PIENE.
CHICGO POLICE

LO CHIAMANO L'UNDERGROUND DI CHICAGO. INVECE DI ABBATTERE LE VECCHIE STRUTTURE CI HANNO SOLO COSTRUITO SOPRA. QUELLO CHE RIMANE SOTTO E' UN LABIRINTO DI EDIFICI SEMI-ABBANDONATI.
NEL CORSO DEGLI ANNI, SONO DIVENTATI UN PARADISO PER TURISTI E TOSSICI, RELITTI UMANI E SUPER-MOSTRI.
PUO' ESSERE UN POSTO PERICOLOSO.
THAK!

AMICO...
...L'HAI VOLUTO TU.

BARBARIC--
FERMO!
E' UNO SBIRRO, CRISTO!

BARBARIC-- FERMO!
E' UNO SBIRRO, CRI-STO!
WHAM!

WHAM!

CRASH!
OCCAVO-LO!
SEI NEI GUAI, BELLO.
EHM... FORSE DO-VREMMO...
SCORDATELO, RICOCHET.
E' STATO LUI A INVADER-CI--
--E NOI DOB-BIAMO DIFENDER-CI!
AGLI ORDINI, AMICO.

WHAMM!
BARBARIC!!
NO!!
BONK!

POW!!
CHOOM!
BARBARIC!!
KA KA THOOM!

BASTA COSI'!
NON UCCIDER-LO!
FERMO!

MA SIETE PAZZI?!!
PIANTATE-LA!
ABBIAMO SOLO OCCUPATO UN EDIFICIO ABBANDONATO-- NON FACCIAMO DEL MALE A NESSUNO. CE LE VUOI SUONARE SOLO PER QUESTO?!?
MI DISPIACE.
MI SPIACE.
LO SPERO DAVVERO.
CHICAGO POLICE

GLI ULTIMI MESI SONO STATI UNO SCHIFO.
TROPPI CRIMINALI. TROPPI SPOSTAMENTI. TROPPE LOTTE. A VOLTE HO L'IMPRESSIONE DI IMPAZZIRE.
MI SPIACE SE HO ESAGERATO. ULTIMAMENTE, SONO STATO SOTTO PRESSIONE-- SO CHE NON E' UN BUON MOTIVO E CHE NON RIMEDIA A QUANTO HO FATTO, MA--

HO COMINCIATO IO. NON DOVEVO STRAPPARTI LA PISTOLA, MA POTEVI ESSERE CHIUNQUE.
GIA'... NON SEI COME IN FOTOGRAFIA-- CON QUEI BAFFI SEMBRI UNO DEI VILLAGE PEOPLE.

BEEENE.
SENTITE, RAGAZZI, E' STATO UNO SPASSO MA ORA CAPISCO CHE QUI NON HO NIENTE DA FARE.
MEGLIO CHE TORNI AL LAVORO.
UHM, OKAY.

SE POTESSIMO, CIOE', AIUTARTI, BEH... CI PIACEREBBE.
STIAMO CERCANDO LAVORO... A VOLTE E' DIFFICILE TIRARE AVANTI...

VEDRO' COSA POSSO FARE.
UNA MANO FAREBBE SICURAMENTE COMODO.

CI VEDIAMO
CIAO.

UNION™
image™
image
3
DEC
$1.95
$2.65
CANADA
TEX
MIKE HEISLER
MARK TEXEIRA

PERMETTIMI DI USCIRE ALLA LUCE DEI RIFLETTORI E DI PRESENTARMI.
MI CHIAMO MNEMO.
MNEMO, CON LA "M".
... INOLTRE, ANDREWS, IL MIO ASSISTENTE, E' PIU' CHE IN GRADO DI PROVVEDERE ALLE TUE NECESSITA'.
COS'E'... QUESTO POSTO? COME...SONO FINITO QUI?
DAI, SONO CERTO CHE RICORDI.
ERI DECISO A SCOPRIRE LA VERITA' SUL MIO INTRAPRENDENTE LACCHE' CHE SI FA CHIAMARE QUICKNESS...
"... TI ERI FATTO UN DOVERE DI RISALIRE ALL'ORIGINE DEI SUOI POTERI, NONOSTANTE LE ASSICURAZIONI DELLA POLIZIA CHE IL TUO AIUTO NON ERA NECESSARIO.
"COME DEV'ESSERE STATO FRUSTRANTE NON ARRIVARE A NULLA, NONOSTANTE TUTTI I TUOI SFORZI!
CHIEDO SCUSA PER LE BARRIERE CHE CI DIVIDONO, MA NON HO MAI CREDUTO NEI RISCHI NON NECESSARI...

"POI, IL SUCCESSO!
"RICORDI QUEL SECCO, IMPROVVISO, DOLOROSO STRAPPO?
"DEVE ESSERE STATO MOLTO SIMILE ALLA PERDITA DI POTERE OCCORSA DURANTE LO SCONTRO CON QUICKNESS--
"--E, A SPREZZO DEL PERICOLO, SEI CORSO A INDAGARE!
"CHE SCIOCCO. SE TU FOSSI ORIGINARIO DI NEW YORK, SAPRESTI CHE IN CERTE ZONE DEL SOUTH BRONX NON BISOGNA ANDARCI MAI DA SOLI.
"ALLA FINE, HAI SCOPERTO LA TRASMITTENTE SUL TETTO DI QUESTO EDIFICIO--LA SUA EVIDENTE INCONGRUENZA CON L'AMBIENTE CIRCOSTANTE, PERO', NON TI HA ISPIRATO IL MINIMO SOSPETTO...
"...POI--HAI REINFODERATO LA TUA ARMA NELLA GEMMA SPLENDENTE CHE PORTI SUL PETTO. UNO SPETTACOLO DAVVERO AFFASCINANTE--
"SERVE A CONSERVARE L'ENERGIA, IMMAGINO.
"POI HAI FISSATO L'ANTENNA, PERPLESSO--INCERTO SUL DA FARSI, ORA CHE AVEVI RAGGIUNTO IL TUO OBIETTIVO..."

--SOLO PER RITROVARTI COLPITO DALLA STESSA ENERGIA CHE TI AVEVO APPENA SOTTRATTO!
TI HO SCONFITTO CON LA STESSA TECNICA USATA DA TE CONTRO QUICKNESS?
INVIAVI TU L'ENERGIA A QUICKNESS?
NATURALMENTE NO. HO BRUCIATO DUE GENERATORI SOLO PER CERCARE DI ATTIRARE TE QUI.
ANDREWS E IO SEMPLICEMENTE SEGUIVAMO QUICKNESS CON UNA STAZIONE MOBILE, TRASMETTENDO LUNGO DISTANZE MOLTO PIU' BREVI... NE' TU NE' LA POLIZIA VE NE SIETE MAI ACCORTI.
A PROPOSITO: QUEL GENERATORE IN MINIATURA CHE INDOSSI SUL PETTO E' AFFASCINANTE. COSA MI DICI DI LUI?
NULLA.
UN VERO PECCATO. AVREI PREFERITO NON DISSEZIONARTI.
COSA PENSI CHE SAPREBBE DIRMI LEI?
COMPARE IN MANIERA PREDOMINANTE NEI TUOI RICORDI RECENTI. IMMAGINO SIA UNA TUA AMICA INTIMA?

"DOVE VIVETE, VOI DUE? DA QUALCHE PARTE NEL NORD DEL NEW ENGLAND, GIUSTO...?"
OLD TOWN, NEL MAINE.
JILL MONROE HA AVUTO QUASI DUE GIORNI PER RIABITUARSI ALL'IDEA DI VIVERE DA SOLA...
AL DIAVOLO!
ANCORA NON POSSO CREDERE DI ESSERE SCOPPIATA A QUEL MODO CON OHMEN... E DI AVERLO PIANTATO A NEW YORK.
E QUELLO CHE MI ROMPE E' CHE TUTTO QUELLO CHE HA DETTO, PROBABILMENTE E' VERO...
COSA CREDEVO-- DI FARNE IL MIO PICCOLO SEGRETO? NON HO NEPPURE MAI DETTO A MA' E PA' CHE VIVEVO CON UN UOMO-- FIGURIAMOCI UN ALIENO!
MA IN DEFINITIVA, NEANCH'IO HO MAI CREDUTO FOSSE UN ALIENO. IMMAGINO CHE UNA PARTE DI ME NON CI CREDA ANCORA.
SEMBRAVA COSI' INDIFESO...
CONTINUAVO A RIPETERMI CHE LO NASCONDEVO PER IL SUO BENE... SARA' MAI STATO VERO?
O MI PIACEVA SOLO L'IDEA DI QUALCUNO NELLA CUI VITA CI FOSSI SOLTANTO IO?
MIO DIO... COME HO FATTO A CACCIARMI IN QUESTO CASINO?! NON SO SE SENTIRMI MALE O SOLLEVATA PER IL FATTO CHE NON C'E' PIU'!
DUE GIORNI E NEANCHE UNA TELEFONATA...
KLACK!
LA PORTA--? CREDEVO DI AVERLA CHIUSA--

uh-oh...
TU!
DOV'E' IL SOSTITUTO OHMEN?!
ALTROVE...
CHE SIGNIFICA TUTTO CIO'?! PERCHE' MI HAI ATTIRATO QUI? E PERCHE' CREARE QUICKNESS?
OH, TI PREGO. IL PERCHE' MI INTERESSI ALLA CIBERNETICA DOVREBBE ESSERE OVVIO. PERDONA LA MIA VANITA', MA NON HO INTENZIONE DI PASSARE IL RESTO DELLA MIA ESISTENZA IN QUESTO CORPO.
QUICKNESS ERA UN ESPERIMENTO, NIENTE DI PIU'... UN VAGABONDO. COME ABBIA DECISO DI SPRECARE I SUOI POTERI, SONO AFFARI SUOI.
MA TU SEI UN SOGGETTO MOLTO PIU' INTERESSANTE... E NON HO VOGLIA DI DANNEGGIARTI NEI MIEI STUDI.
L'AMICHETTA E' UN ALTRO DISCORSO. SAREI FELICE DI INCLUDERLA NEI MIEI ESPERIMENTI... SE QUESTO TI RENDESSE PIU' DISPONIBILE.
NO! NO!! unnghh
CREDO CHE IL NOSTRO VALOROSO GUERRIERO CERCHI DI LIBERARSI.
PENSI TU AI SUOI LEGAMI, ANDREWS? SAREBBE GENTILE DA PARTE TUA.
ARRRRRHHH~

--ARRRGGHH!!
CHRRATCH!
UNNFF--!
CHRENCH!
FAPP!
FLASH!
HAI GROSSOLANAMENTE SOPRAVVALUTATO IL TUO POTERE, MNEMO.
DOV'È ORA LA TUA ARROGANZA? DIETRO A QUALE DI QUESTE MURA TI NASCONDI--
--COSA--? LEVAMI LE MANI DI DOSSO! NON VOGLIO FARTI DEL MALE--
--OOOPH!
SKASSH!

DEVI ESSERE-- UN ALTRO ESPERIMENTO.
NON COSTRINGERMI A COMBATTERTI. E' MNEMO CHE VOGLIO--
--MA SE DEVO, PASSERO' SOPRA DI TE!
WHAK!
Ah!
LA MIA-- MANO--!
KWAM!
UNNGHH!
BASTA!
ZWASHH!
FZZT!
POP!

UN ANDROIDE--?!
POP!
KRAN
WHROK!
UNNGGK--!
unnh... COSA...?
gnnaaaa
NO--! BASTA!!
gnarrarrarr
BENE, MACCHINA! FAC-CIAMOLA FINITA!

SVAASH!
ZZZZZZSSSSS
TI AVEVO AVVERTITO!
MNEMO! VIENI FUORI!
NON OCCORRE ESSERE COSI' TEATRALI, RAGAZZO. SONO QUI, DOVE SONO SEMPRE STATO.
GUARDA COS'HAI FATTO AL POVERO ANDREWS. HAI UN BEL CARATTERINO, SAI?
TREMO ALL'IDEA DI QUELLO CHE SUCCEDEREBBE SE MI METTESSI LE MANI ADDOSSO...

SHRAAASSH!
ZEEP!
COSA--? UNO SPETTRO--?!
UN OLOGRAMMA, IDIOTA.
COME TI HO DETTO, NON CREDO NEI RISCHI INUTILI... E SAPEVO BENE CHE QUESTA STRUTTURA NON SAREBBE RIUSCITA A FERMARTI, SE TI FOSSI SVEGLIATO NEL CORSO DEL SONDAGGIO MNEMONICO.
NON IMPORTA DOVE SEI. TI TROVERO'--
SE FOSSI IN TE, NON SPRECHEREI TEMPO CON MINACCE VUOTE.
L'EDIFICIO VERRA' DISTRUTTO IN MENO DI SESSANTA SECONDI. NON POSSO PERMETTERTI DI PORTARE QUI LA POLIZIA, NON CREDI? INOLTRE...
...HAI GIA' DISTRUTTO TUTTO!

MNEMO!
ANDATO--!
DEVE ESSERCI UNA VIA DI USCITA-- DOVESSI APRIRME-LA IO!
E' TUTTO BLINDATO-- NESSUNA TRACCIA DI UN MURO ESTERNO!
MI SERVE TEMPO--!
SHRATTCH!
FUORI...
CHE STRANO... QUEL PALAZZO BRILLA--
WHROOM!
EHIEHIEHI! ALLA FACCIA DEL RINNOVO DELL'ARREDO URBANO!

IN UN POSTO COMPLETAMENTE DIVERSO...
POVERO, SCIOCCO SOLDATO. UN VERO SPRECO. HO SCOPERTO BEN POCO CHE GIA' NON SOSPETTASSI.
PECCATO PER ANDREWS... ANCHE SE CE NE SONO MILLE ALTRI COME LUI!
CIONONOSTANTE, IL COSTO DI QUESTA IMPRESA MI COSTRINGERA' A VENDERE ANCORA UNA VOLTA I MIEI SERVIZI A KAIZEN GAMORRA PER RICOSTRUIRE IL MIO CAPITALE.
MA DOPO TUTTO, IL NOSTRO GIOVANE GUERRIERO E' STATO SICURAMENTE PIU' D'AIUTO DI TE, NON TROVI?
NON TEMERE, AMICO MIO. OGNI GIORNO MI AVVICINO SEMPRE DI PIU' A SCOPRIRE COME RIPORTARTI IN VITA... E RIPARARE LA TUA PREZIOSA GEMMA.

FRATTANTO, NEL SOUTH BRONX ...
KREKK!
SHKRAAM!
LA PIETRA DELLA GIUSTIZIA MI HA PROTETTO ANCORA-- ANCHE SE NON DOVREI ESSERE SORPRESO, DOPO ESSERE STATO SCAGLIATO DA QUICKNESS ATTRAVERSO VARI EDIFICI.
BENE, LE AUTORITA' SONO ARRIVATE. DOPO QUELLO CHE HO PASSATO, SARA' UN PIACERE LASCIARE CHE SE NE OCCUPINO LORO.
MI CHIEDO COSA ABBIA APPRESO MNEMO DALLA MIA MEMORIA. NON SEMBRAVA AVER AFFERRATO ALCUN DETTAGLIO-- NEPPURE IL NOME DI JILL.
E POI, PERCHE' MINACCIARMI, SE POTEVA PRENDERSI QUELLO CHE GLI INTERESSAVA?
IN OGNI CASO, DEVO TORNARE DA JILL-- E NON SOLO PERCHE' POTREBBE ESSERE IN PERICOLO.
FINCHE' NON HO VISTO IL SUO VOLTO SUGLI SCHERMI DI MNEMO, NON AVEVO CAPITO QUANTO MI MANCASSE--
DIVERSE ORE DOPO...
STRANO... E' APPENA L'ALBA E LA CASA DI JILL E' ILLUMINATA. DI SOLITO NON SI SVEGLIA COSI' PRESTO...

JILL...?
BENTORNATO, SOSTITUTO.
E' BELLO RIVEDERTI, OHMEN.
ELIYA--?!
LA FINE IL MESE VENTURO!

Edizioni Star Comics
Strada delle Selvette, 1/Bis-1
06080 Bosco (Perugia)

Quarto appuntamento con STIRPE DI DRAGO e ultimo appuntamento con me, cari draghetti, visto che dal prossimo numero sarà **Paolo Accolti-Gil** *a dialogare con voi in questo spazio dedicato alle missive che ci spedite ogni giorno.*
Fra l'altro, so che Paolo ha già consegnato il suo primo «Stirpe di Drago» (della serie: il mio ritardo è notevole), e spero proprio che nessuno in zona fotocomposizione faccia confusione e pubblichi la sua pagina della posta prima della mia.
Contando che non sia accaduto, mi avvio senza molte ciance a rispondere alle poche missive dirette a questa rubrica della posta (poche, perché quelle nuove sono già tutte in mano a Paolo). Okay? Via!

Ciao Luca!
Chi ti scrive è un ragazzo di 15 anni, accanito lettore dei comics DC (specialmente Batman) e che da poco ha scoperto la Image.
Ho comperato il n.1 della vostra rivista e l'ho trovato molto bello. Ma voglio farvi subito una domanda: perché nel n.1 della rivista siete partiti col n.6 americano e avete pubblicato le prime cinque storie su IMAGE? Così facendo, chi voleva collezionare questa rivista si troverà con cinque storie di meno.
Ma ora altre domande: 1) Ripubblicherete le prime 5 storie di Spawn in un volume a parte? 2) Oltre a Spawn che si è scontrato con Batman, quale altro personaggio Image si è scontrato con altri personaggi di case editrici diverse?
Sperando che la mia calligrafia sia leggibile, concludo facendovi tanti auguri per la nuova testata.

Antonio «DC» Marano - Roma

P.S.: Porgete i miei complimenti anche alla redazione di PRIME e ai Kappa Boys per il mitico STARLIGHT!

Caro Antonio, l'unica cosa poco leggibile della tua lettera era la firma, e mi auguro di aver trascritto in maniera giusta il tuo cognome. Nel caso contrario, mi scuso sinceramente, ma colgo l'occasione per consigliare a tutti quelli che scrivono le loro lettere a mano, di firmarsi in stampatello.
Detto questo, Antonio, penso proprio che sia il caso di passare al tuo quesito primario, ossia: perché abbiamo fatto iniziare S&SD con il n.6 della serie originale dell'eroe di McFarlane? La risposta è molto semplice: IMAGE è arrivata prima, ed è stata la collana «pilota» con cui abbiamo valutato i gusti del pubblico e le possibilità di successo di una iniziativa Image. I riscontri di pubblico e di vendite sono stati più che positivi e ci hanno spinto subito a dar vita a una collana dedicata all'eroe più osannato fra quelli presentati nei primi numeri di IMAGE. Questo non significa che tu o chiunque altro rimarrete senza le prime cinque storie: basterà richiedere i primi cinque numeri di IMAGE alla nostra redazione o procurarseli in una delle librerie specializzate che distribuiscono il nostro materiale.
Da questo deriva la risposta anche al tuo primo quesito numerato, ossia... è un po' presto per pensare di fare una raccolta con le prime cinque storie di Spawn. Prima è preferibile che il nostro magazzino inizi a scarseggiare di quei cinque albi. Però l'idea è buona e la passerò senza dubbio al mio successore e al nostro boss. 2) A parte un ventilato cross-over fra WildC.A.T.S e X-Men (che però è ancora in «alto mare»), gli unici cross- over inter-editoriali riguardano Savage Dragon. Nel prossimo numero lo vedrai alle prese con le Ninja Turtles e, negli USA, la Image ha pubblicato, due anni fa, un albo unico che narra un suo scontro con lo strampalato Megaton Man di Don Simpson. Potremmo pubblicarlo in un prossimo speciale, ma è una cosa molto, molto strana. Vedremo.
E per quanto riguarda noi, Antonio, spero che potremo risentirci in qualche modo. Fino ad allora un saluto e un abbraccio.

IN BREVE
Saluto SALVATORE SENIA di Alcamo (salve Shadowhawk, tutti i serial che citi sono in arrivo. Una testata CYBERFORCE è irrealizzabile visto che negli USA esce un numero della collana ogni due-tre mesi e il Wolverine apparso in Vanguard zero era solo uno scherzo di Larsen che non necessitava di permessi, visto che l'eroe Marvel non era mostrato per intero) e ALESSANDRO SALAMONE di Casale Monferrato (terzo mensile Image in arrivo, date di uscita presto più determinate e notizie più dettagliate di Spawn nei prossimi numeri).
Abbraccio anche FRANCESCO CASARINI di Milano, dicendogli che il suo disegno di Spawn non è malaccio, ma anche che la tolleranza non è una dote da poco. Insomma, se non ti piace Rob Liefeld, non vedo perché augurargli tanto male. A molti piace e la sua importanza nel mondo dei comics USA, nonché a livello dirigenziale nella Image, ritengo sia indubbia (altro che raccomandato... senza di lui forse la Image non esisterebbe neanche). A proposito di disegni, un grosso «complimenti!» va anche a MARCO DE LOTTO di Roma. Peccato per te che, per il momento, in queste pagine non vengano pubblicate le illustrazioni dei lettori... ma forse i miei successori penseranno di fare diversamente (niente card di Spawn e lo scontro Spawn/Batman dovrebbe apparire nella primavera prossima ventura).

Detto questo non mi rimarrebbe che chiudere, visto che non ho altre lettere a cui rispondere (la prima volta che riesco a finire una pila di missive dirette a una testata), ma prima di lanciare il mio «Spawn-bye» finale, permettetemi una serie di saluti a tutti quelli che mi hanno affiancato in questi ultimi mesi nella realizzazione di SPAWN & SAVAGE DRAGON, ma soprattutto a tutte le persone di casa STAR COMICS con cui ho lavorato fianco a fianco (o dovrei dire telefono a telefono, visto che loro sono a Perugia e io a Bologna) in questi ultimi tempi.
Sono sicuro che rimpiangerò molti dei momenti trascorsi fra il 1991 (anno in cui abbandonai la PlayPress) e il 1994. Di sicuro rimpiangerò la bravura di persone come Luca Loletti, Sergio Selvi e Francesca Capoccia, che mi hanno permesso di lavorare con una certa tranquillità in questi ultimi mesi, sopperendo alle mie mancanze e facendo un ottimo lavoro grafico (i primi) e di coordinamento (la terza). In particolare, vorrei sottolineare il duro e stressante lavoro compiuto da Francesca per mantenere i contatti con l'introvabile redazione Image americana negli ultimi mesi. Senza di lei, forse, questa rivista sarebbe ancora un sogno.
Un saluto e un grazie di cuore, poi, anche al grande capo Giovanni Bovini, che ho imparato a conoscere e apprezzare in questi tre anni, e che - pur a malincuore, credo - mi ha lasciato libero di seguire la mia strada, dimostrando una correttezza che pochi altri editori avrebbero dimostrato in un simile frangente. Un saluto, poi, anche a Sergio Cavallerin e Ade Capone, due persone che hanno contribuito in maniera attiva alla nascita di S&SD, anche se il loro nome è apparso poche volte in questa sede.
Sia ben chiaro a tutti, però: questo è un saluto, non un addio. Con queste righe concludo il mio lavoro di supervisore delle testate Image per la Star Comics, ma la mia collaborazione con la casa editrice non è detto che sia conclusa. Sono già d'accordo che - se mi verrà richiesto - lavorerò ancora ad articoli e pezzi informativi per queste ed altre pagine.
A risentirci, dunque, e... Spawn-bye a tutti!

LUCA SCATASTA

★ MONDO STAR COMICS

L'estate è la stagione del divertimento, delle vacanze, e ci si riesce finalmente a ritagliare un po' di spazio per se stessi. Agosto in particolare sarà un mese caldissimo anche per il settore giapponese della Star Comics, che si preannuncia carico di importanti appuntamenti (l'ultimo capitolo di **Video Girl Ai**, le versioni a fumetti degli OAV di **Orange Road**...) e di una straordinaria sorpresa per tutti: **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate! Avete capito bene, il prossimo mese vi regaleremo un avvincente gioco di società perché vi possiate divertire con tutti i vostri amici al mare, in montagna o... in città! In ognuno dei nostri sette albi dedicati ai manga (**Kappa Magazine**, **Starlight**, **Neverland**, **Action**, **Mitico**, **Techno** e **Young**) troverete una parte del gioco (la plancia, i personaggi, le carte di attacco e di difesa, i colpi speciali, le armi...) e le istruzioni per iniziare sfide all'ultimo pugno infuocato! Non occorreranno scomodi lanci di dadi: un'Esaring (ovvero un ring suddiviso in esagoni) vi permetterà di muovere il vostro personaggio nel più spietato (ma divertente) incontro lotta intergalattica che potrete combattere contro un altro giocatore in quello che è un mix fra un videogioco alla *Street Fighter*, una partita a scacchi e... la morra cinese!

Siete già ansiosi di rompere il muso al vostro avversario? E cosa farete quando l'impazienza che vi creeremo con la prossima anteprima vi farà rischiare l'infarto? Stiamo infatti per annunciarvi la serie che prenderà il posto di **Orange Road** sulle pagine di **Starlight**! Prendete un autore bravo e popolare come Izumi Matsumoto, unite gli elementi tipici della commedia sentimentale (questa volta i triangoli amorosi sono addirittua... due!), aggiungete una buffa nonna rompiscatole, una bellissima ragazza di estrazione medio-borghese, una giovane vedova che non crede nella morte del marito e due studenti che per vivere lavorano in un negozio di frutta e verdura. Condite il tutto con una dose massiccia di colpi di scena e tanto divertimento: solo così avrete una serie di successo come **Sesame Street**! Ebbene sì, siamo riusciti ad avere i diritti della più recente fatica di Matsumoto, che potrete leggere per intero in soli cinque numeri di **Starlight** (dal 26 al 30) a partire dal prossimo novembre! Come? Cosa arriverà dopo **Sesame Street**? Ma siete davvero incontentabili! Per saperlo dovrete aspettare ancora un po'!

Kappa boys

Dopo **Orange Road** un nuovo triangolo: **Sesame Street** © Matsumoto/Shueisha

COSA BOLLE IN PENTOLA?

Lo scorso mese vi abbiamo annunciato il passaggio alla Star Comics di Luca Enoch e della sua ***Sprayliz****, scatenata graffitara che moltissimi di voi avranno iniziato a conoscere sulle pagine de "L'Intrepido", e ora ci troviamo già a parlare di altre due italianissime serie che la nostra casa editrice ha da poco messo in cantiere. Grande attesa per* ***Ossian****, la più misteriosa delle nostre novità, che spazia tra l'horror, il magico e il fantastico, pescando a piene mani nella mitologia celtica. Ultimo discendente di una famiglia di stregoni druidi, custode terrestre del varco che collega fra loro le dimensioni della realtà, Ossian si muoverà tra creature soprannaturali e scenari fantasy. L'autore è Martino Barbieri, collaboratore della casa editrice Universo. A Marcello Toninelli (già sceneggiatore di* Zagor *e* Topolino*) spetterà invece il piacere di strapparvi qualche risata con* ***Shanna Shokk****, intrepida agente dall'agenzia spaziale Caino. Assieme a lei troverete Gollo, robusto extraterrestre proveniente dal pianeta Greban, e Hardy, robottone costruito dagli scienziati Ain e Stain, sempre accompagnato dalla sua unità periferica Datapal. Le tre serie in questione approderanno in edicola a partire dai primi mesi del 1995, nel classico ed economico formato tascabile (13x18,5 cm).*

Per tutti gli appassionati di fumetto popolare italiano in stile ***Lazarus Ledd****, invece, ricordiamo che l'appuntamento è confermato per la prossima primavera con* ***Hammer*** *(di cui potrete avere un assaggio in occasione del prossimo Salone di Lucca). Il serial, creato dal gruppo di autori bresciani che realizzò anche* Full Moon Project*, appassionerà tutti i lettori di fantascienza classica e i molti telespettatori che hanno amato alla follia la saga di* Star Trek.

NOVITÁ • AGOSTO • NOVITÁ • AGOSTO • NOVITÁ • AGOSTO • NOVITÁ • AGOSTO • NOVITÁ • AGOSTO • NOVITÁ

KAPPA MAGAZINE 26

Il gioco d'azzardo entra nel mondo di **Compiler**: la bella aliena salverà Nachi da una difficile gara di mah-jong. Si gioca anche in **Oh mia Dea!** tra battaglie navali e corse spericolate. Giochi pirotecnici tra le pagine di **Gun Smith Cats**, dove Minnie May riabbraccia finalmente l'amato Ken. In un numero all'insegna del divertimento, un regalo per tutti: le carte dei personggi e dei colpi speciali di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

STARLIGHT 23

Si conclude la lunghissima avventura di **Orange Road** che ha proiettato Madoka nel firmamento della musica leggera! E inoltre, inizia **Ikagenai Situation**, l'OAV dedicato all'amore tra Akane e... Kyosuke! In regalo per tutti le carte per sfidare i vostri amici a **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

NEVERLAND 17

Attenzione: questo è l'ultimo numero di **Video Girl Ai**! Ma forse non è ancora tutto finito, perché il prossimo mese sarà con noi la dolcissima **Video Girl Len**! Su questo numero in omaggio le carte di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

ACTION 10

JoJo raggiunge finalmente l'Italia! Chi è quel ragazzo che assomiglia tanto al defunto Zeppelie? E le truppe naziste, fino a quando semineranno il panico tra i popoli? Non perdetevi le carte di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

MITICO 3

Botole nascoste, aculei taglienti e macigni in caduta libera: questo mese **Lupin III** dovrà superare davvero molte prove! In regalo le carte di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

TECHNO 4

Anche Mizuki è a conoscenza delle armature G! Guyot è pronto a sferrare nuovi colpi, ma **Guyver** non teme gli zoanoidi. In regalo le carte di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

YOUNG 3

Pai perde l'amuleto e il terzo occhio prende possesso del suo corpo. Entra in scena anche Benares, evocato da Pai e Yakumo. In regalo l'Esaring, ovvero la plancia di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

STARMAGAZINE 47

Tenetevi stretti, perché questo mese è in arrivo **Break-Thru**: il mega cross-over Ultraverse, disegnato da George Perez!!

IMAGE 10

Dopo un falso allarme arriva lo **Stormwatch** di Jim Lee & Scott Clark, mentre continuano le avventure di **Brigade**!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 5

Frank Miller & Todd McFarlane assieme per una storia di **Spawn** tenebrosa e frizzante. Inoltre, al via il serial regolare del **Savage Dragon** di Larsen, con nuovi e incredibili personaggi.

In anteprima la dolcissima **Video Girl Len** © Katsura/Shueisha

ULTRAVERSE 5

Un nuovo costume per l'ultra-eroe **Prime**, il cartone animato di **Mantra** e, per i fan di **Solution**, lo strepitoso numero zero!

STARMAGAZINE ORO 8

Il nostro balenottero cambia volto, per un numero all'insegna della Image con le avventure di **Supreme**, **Vanguard** e **Star**!

X 1

Scritta da Jerry "Aliens" Prosser e disegnata da Chris "Terminator" Warner inizia la saga di **X**! In appendice **Vortex** e **Catalyst**!

Un supereroe tutto da scoprire: **X** © Dark Horse

LAZARUS LEDD 14

Una rock star evoca un antico demone medievale e Larry troverà aiuto in un misterioso mago bianco: tutto questo in **Metallika**!

TM

PUBBLICAZIONE MENSILE
ANNO I
NUMERO 5
AGOSTO 1994

Autorizzazione del Tribunale di Perugia n. 17/94 del 03/05/94

Direttore Responsabile:
SERGIO CAVALLERIN

Direttore Editoriale:
GIOVANNI BOVINI

Supervisione adattamento e rubriche redazionali:
LUCA SCATASTA

Progetto grafico:
LUCA LOLETTI

Fotocomposizione:
EMANUELA BOVINI

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada delle Selvette 1/Bis-1
06080 Bosco (Perugia)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Per la pubblicità rivolgersi a:
EDIZIONI STAR COMIS Srl
Tel. 075/5918353
iniziative promozionali riservate alle librerie

Distributore esclusivo per le edicole:
CDM s.r.l.
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

ASSOCIATO ALL'UNIONE ITALIANA STAMPA PERIODICA

Gli arretrati di ***SPAWN & SAVAGE DRAGON*** costano L. 3200 e vanno richiesti a: **Edizioni Star Comics srl, Strada delle Selvette 1/Bis-1 - 06080 Bosco (PG)** a mezzo vaglia postale aggiungendo L.4000 di spese di spedizione. **Non si effettuano spedizioni in contrassegno.**

1 - MASSACRO
2 - RISCATTO
3 - IL SUPERPATRIOTA
4 - SCONTRO CON BEDROCK
5 - INCROCI

Prossimo numero:
6 - CASA

SPAWN - CASA

di Frank Miller & Todd McFarlane

Visti i nomi degli autori della storia, potrei anche evitare di dire altro. Comunque le cose si fanno molto più caotiche nel vicolo ove Spawn vive.

SAVAGE DRAGON - KOWABUNGA

di Erik Larsen

Verdi, piccole, rissose, spiritose e amanti della pizza. Sono tartarughe anzi... Tartarughe Mutanti Ninja! Incredibile ma vero, nel prossimo numero Dragon avrà a che fare proprio con le Ninja Turtles. E ci sarà di che rimanere sconvolti!

UNION - BUONE INTENZIONI

di Mike Heisler & Mark Texeira

Capitolo finale della prima minisaga di Union. I suoi amici e la sua donna di un'altra dimensione l'hanno ritrovato e un grande pericolo è alle porte. Come se la caverà Ohmen contro di esso? E cosa deciderà di fare - alla fine - se sopravviverà?

image
MENSILE
SETT. '94
N.6-L.3200
SPAWN TM
& SAVAGE DRAGON
EDIZIONI STAR COMICS
CASA